



PAISAJES DE APRENDIZAJE GAMIFICADOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Ronald Alberto Velásquez Rodríguez¹
Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-5517-9402>
e-mail: rocknald627@outlook.com

Zorayda Yadira Chaparro Chávez²
Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-2747-9165>
e-mail: yaddy.grg193@gmail.com

Recibido: 16/01/25

Aprobado: 12/03/25

RESUMEN

Pretender que todo proceso de formación se desarrolle de manera satisfactoria, es un principio fundamental de la educación, razón por la cual podría resultar esencial la creación de ambientes en los que todos los participantes se sientan cómodos y dispuestos hacia el aprendizaje. Con base en esto, el presente ensayo aborda la importancia de la motivación intrínseca, y cómo ésta puede incidir en el deseo de cada individuo para involucrarse en actividades por el placer, la satisfacción, sin requerir de una recompensa externa, destacando en ello la posibilidad de un proceso de enseñanza motivacional, dirigido a fomentar un aprendizaje significativo, autónomo, en dirección hacia mayores niveles de rendimiento académico, al tiempo de atender además, la desmotivación de los estudiantes, donde la gamificación puede resultar una estrategia efectiva para estimular la motivación durante este proceso, pues en ella intervienen elementos, dinámicas, interacciones, propias del juego, que pueden fomentar el interés y el disfrute por el aprendizaje, gracias a la posibilidad de convertir actividades convencionales en experiencias más atractivas y efectivas. Desde lo expuesto, puede concluirse inicialmente la necesidad de una consciencia suficiente acerca del aprendizaje, la gamificación y la motivación, que probablemente resalta una planificación pertinente y organizada, al tiempo de considerar métodos mediacionales, recursos tecnológicos, que en común permitan aproximar entornos educativos dinámicos que estimulen la motivación tanto intrínseca, como extrínseca, en función de la disposición del alumno hacia el aprendizaje conforme el éxito del proceso educativo.

PALABRAS CLAVE: Paisajes de aprendizaje, gamificación, motivación intrínseca, ámbito educativo.

1 Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación

2 Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación



GAMIFIED LEARNING ENVIRONMENTS AND THEIR RELATIONSHIP WITH INTRINSIC MOTIVATION IN THE EDUCATIONAL FIELD

ABSTRACT

Assuming that every educational process develops satisfactorily is a fundamental principle of education. For this reason, the creation of environments where all participants feel comfortable and willing to engage in learning could be essential. Based on this, the present essay addresses the importance of intrinsic motivation and how it can influence each individual's desire to engage in activities for pleasure and satisfaction, without requiring external rewards. It highlights the possibility of a motivational teaching process aimed at fostering meaningful, autonomous learning towards higher levels of academic performance, while also addressing student demotivation. In this context, gamification can be an effective strategy to stimulate motivation during this process, as it involves elements, dynamics, and interactions inherent to games that can foster interest and enjoyment in learning, thanks to the possibility of turning conventional activities into more attractive and effective experiences. From the above, it can be initially concluded that there is a need for sufficient awareness about learning, gamification, and motivation, which likely emphasizes relevant and organized planning while considering mediational methods and technological resources that, together, can help create dynamic educational environments that stimulate both intrinsic and extrinsic motivation, depending on the student's disposition towards learning and the success of the educational process.

KEYWORDS: Learning landscapes, gamification, intrinsic motivation, educational field.

Introducción

En los últimos años, el ámbito educativo ha experimentado una transformación significativa gracias a la incorporación de nuevas metodologías y herramientas tecnológicas en los procesos formativos. Entre estas innovaciones, se destacan los paisajes de aprendizaje y la gamificación que han cobrado especial relevancia, no solo por su capacidad para enriquecer la experiencia educativa, sino por su potencial para fomentar una enseñanza más dinámica, interactiva y donde se perciba al estudiante como eje central. Por ello, múltiples experiencias investigativas en la actualidad, hacen referencia a estrategias como las mencionadas anteriormente, por cuanto permiten que los educandos mejoren su capacidad para captar la atención y se motiven durante el desarrollo de las actividades de manera más cómoda y atractiva, adaptándose a sus necesidades individuales, gustos y estilos de aprendizaje.

Ante esto, es posible decir entonces que los paisajes de aprendizaje como espacios interactivos y flexibles que promueven el aprendizaje de manera activa, ofrecen un marco favorable que posibilita un proceso colaborativo entre estudiantes donde se explora y construye el conocimiento mediante la interacción con sus pares, dejando de lado las barreras que se presentan en métodos tradicionales en el aula para favorecer un aprendizaje más autónomo. Así, es posible resaltar el aporte significativo de la gamificación en el proceso educativo, pues viabiliza la integración de elementos lúdicos que dinamizan las clases, al tiempo de promover la motivación y el compromiso del alumnado a través de dinámicas de juego que no solo hacen el aprendizaje más entretenido, sino también más efectivo, pues desde éstas los estudiantes se sienten más involucrados en su propio proceso de aprendizaje, lo que refuerza su sentido de logro y mejora la construcción de conceptos.



En estos términos, significa entonces que la gamificación y la motivación representan instancias determinantes en todo proceso formativo, pues los mismos convergen para impulsar entornos de aprendizaje más atractivos, personalizados y efectivos que garantizan una lección amena, que además pueden asistirse en acciones mediacionales y recursos tecnológicos como elementos catalizadores del proceso, que en general pueden resultar en un beneficio recíproco al permitir la integración fluida que beneficia tanto a los docentes como a los estudiantes. Por ende, el propósito de este ensayo es exponer cómo la gamificación y la motivación pueden fortalecer proceso educativo, destacando no solo sus beneficios, sino también los desafíos que presentan en su implementación, al tiempo de analizar la convergencia de éstas instancias en la generación de espacios y experiencias de aprendizaje más significativas, pero también adaptadas a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, para finalmente, establecer una reflexión en cuanto las nuevas tendencias educativas, como referente vinculante con los retos de un mundo cada vez más digitalizado, así como globalizado.

Desarrollo

Durante el proceso de aprendizaje, el papel del estudiante como eje central es determinante, y el éxito del mismo está profundamente influenciado por factores socioculturales, pero también contextuales. En este sentido, la gamificación y las TIC emergen como herramientas clave para renovar el ambiente del aula, conforme un entorno interactivo y personalizado que favorece el desarrollo integral de los estudiantes. No obstante, para que estas estrategias sean efectivas, es esencial que los docentes asuman un rol activo en su planificación e implementación, garantizando el equilibrio entre el componente lúdico, el contexto y los objetivos educativos, que en conjunto con la

integración de metodologías innovadoras como los paisajes de aprendizaje, sea posible fomentar una educación más flexible y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes, en dirección hacia un aprendizaje significativo, así como autónomo.

En esto, resulta importante mencionar que los paisajes de aprendizaje se configuran a partir de la exploración y el aprendizaje personalizado, enfocándose en la singularidad de cada estudiante (Gonzáles, 2020). Este enfoque, al priorizar la personalización del proceso educativo, permite que la evaluación se ajuste a los avances y al ritmo de aprendizaje de cada individuo, considerando en el proceso sus necesidades específicas, además de las preferencias personales, esto es entonces, entornos académicos flexibles donde los estudiantes pueden construir conocimientos de manera autónoma, conforme la investigación y exploración a partir de sus propios intereses, y mediante dinámicas, actividades, donde cada escolar se convierte en el principal agente de su formación

Así, los paisajes de aprendizaje representan una alternativa novedosa que busca mejorar la educación mediante la personalización del proceso y la creación de experiencias interactivas, situando al estudiante como el eje central del aprendizaje conforme la promoción de un entorno dinámico y participativo, que no solo aumenta el interés por el conocimiento, sino que también responde a la diversidad estudiantil, convirtiéndose en una posibilidad didáctica más atractiva y eficaz frente a los métodos educativos tradicionales.

En este marco, la gamificación emerge como una herramienta poderosa para renovar las actividades educativas conforme experiencias realmente atractivas para los escolares, pues según Werbach (2012) ésta implica estructurar las actividades de aprendizaje de una manera similar a un juego, pero con un objetivo mucho más profundo, es decir, no se limita a incorporar elementos lúdicos, sino que supone una transformación significativa en la forma en que se abordan las tareas, estimulando la participación activa



de los estudiantes y favoreciendo su disfrute, desde lo cual puede decirse entonces que la gamificación no busca solo introducir juegos en el aula, sino crear un entorno de aprendizaje efectivo, dinámico, emocionante, que parece impulsar a los estudiantes a involucrarse en su proceso educativo de una manera significativa.

En esto, Espinosa y Eguila (2017) destacan que la gamificación puede verse como un proceso de mejora continua que enriquece las experiencias de los participantes, facilitando un entorno de trabajo colaborativo, donde la motivación y el aprendizaje activo son los ejes principales, pues al cambiar actividades convencionales por experiencias lúdicas, se puede captar mejor la atención de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar una mayor conexión con los contenidos, y por ende, a obtener mejores resultados. La gamificación entonces, tiene la capacidad de replantear modelos educativos que tradicionalmente han sido percibidos como poco atractivos o efectivos, para presentar una propuesta innovadora que otorga importancia a las vivencias de los estudiantes, de manera que se conviertan en aprendizajes significativos.

De allí que, Werbach (2012) señala que en un entorno gamificado, la ejecución de las tareas debe estar enfocada en la búsqueda de conocimiento a través de la satisfacción, motivación, aprendizaje y disfrute. De este modo, no solo se promueve la participación activa, sino que se asegura que dicha participación sea relevante y enriquecedora para los estudiantes, lo que facilita tanto la construcción de conocimientos, como el disfrute del proceso educativo, en lugar de centrarse exclusivamente en la cantidad de participantes, la gamificación pone énfasis en la calidad de esa participación, generando experiencias educativas agradables, pero sobre todo efectivas en razón del aprendizaje.



Visto así, es posible resaltar que este enfoque recuerda a los docentes del siglo XXI la importancia de estar a la vanguardia en la integración de herramientas tecnológicas, que no solo facilitan la comunicación, sino que en particular, optimizan los procesos de lectoescritura, y en general, las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, razón por la cual puede pensarse que las mismas son clave para el desarrollo de diversas competencias en los estudiantes, y representan uno de los principales retos a los que se enfrentan las escuelas, los investigadores, así como los futuros docentes en formación, por cuanto la integración de estas herramientas en conjunto con alternativas didácticas como la gamificación, son esenciales para ofrecer una educación que se ajuste a las demandas actuales, donde resulta pertinente los comentarios expresados por Zunzunegui (1992), cuando destaca que tanto la sociedad, como el sistema educativo, tienen la responsabilidad de integrar medios interactivos para evitar el desfase entre los avances tecnológicos y las prácticas educativas.

En estos términos, significa entonces que los instrumentos informáticos han dejado de ser considerados únicamente como herramientas para procesar información, para convertirse también en soportes fundamentales de la comunicación en el ámbito educativo, lo cual supone un cambio de paradigma que resalta la necesidad de que los educadores adapten sus métodos a los avances tecnológicos, para aprovechar al máximo el potencial de las nuevas herramientas, pues a juicio de Martínez (2010), los medios de comunicación, además de facilitar la enseñanza de contenidos, ofrecen la posibilidad de descubrir nuevas estrategias cognitivas y valorativas, en otras palabras, gracias a estos recursos puede fomentarse un ambiente de debate crítico, constructivo, que favorece la toma de decisiones creativas por parte de los estudiantes.

En este sentido, la utilización de medios como la fotografía, el cine o la televisión como herramientas dentro del proceso escolar, parecen potenciar entonces la curiosidad de los estudiantes y despierta su deseo de investigar, como fundamentos que permiten un enfoque más reflexivo, analítico, de los contenidos en términos comprensivos, lo que contrasta con la lectura rápida o superficial, caracterizada por el zapping, pues en consideración de Martínez (2010), desde todo esto los estudiantes tienen la oportunidad de realizar una lectura reflexiva, crítica, analítica e independiente, que los capacita para desarrollar un aprendizaje más profundo y significativo.

Así pues, la gamificación, definida como la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, sigue ganando relevancia en el ámbito educativo, pues según Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) esta práctica implica la integración de mecánicas, dinámicas y componentes típicos de los juegos, como la competitividad, los niveles y las reglas, en situaciones ajenas al entretenimiento, con el fin de aumentar la motivación y el disfrute de los participantes. De este modo, la gamificación permite transformar el entorno educativo en un espacio más atractivo y estimulante, donde el aprendizaje se convierte en un proceso interactivo, desafiante, es decir, aunque la gamificación no es esencial para el aprendizaje, ciertamente puede contribuir a que este sea más efectivo y agradable.

Ahora bien, resulta oportuno mencionar una instancia importante dentro de todo esto, tal como es el caso del estado motivacional, especialmente en el ámbito educativo, por considerar que éste juega un papel crucial en la disposición del estudiante y sus intereses durante el desarrollo de actividades académicas. Así, la motivación intrínseca según Orbegoso (2016), hace referencia a la inclinación hacia el involucramiento en una actividad por la satisfacción inherente y el disfrute experimentados, sin la necesidad de incentivos o contingencias externas, es decir, se trata de una motivación que proviene del

interior del individuo, que realiza una tarea o actividad por el placer y la gratificación que esta proporciona, más que por recompensas o presiones externas, lo cual resalta la importancia de que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje no solo por imposición del docente, para obtener una recompensa valorativa, o por cumplir con las actividades escolares, sino por el disfrute genuino que sienten al construir un nuevo saber, demostrando un compromiso auténtico, profundo, duradero, en el proceso educativo al propiciar experiencias significativas.

En este sentido, significa que la motivación intrínseca no solo facilita el aprendizaje significativo, sino que también lo hace más perdurable en el tiempo pues cuando los estudiantes se sienten motivados desde su interior, se involucran de manera activa y comprometida en su propio aprendizaje, donde el agrado por indagar de manera profunda sobre el tema de interés, favorece una adquisición de conocimientos sólidos, que a juicio de Azogue y Barrera (2020), hace referencia a un tipo de motivación que no es impuesta desde el exterior, sino que surge de un interés personal por el contenido, lo que lleva a los estudiantes a realizar esfuerzos adicionales y a disfrutar del proceso mismo de aprender.

De esta forma, se destaca entonces la finalidad esencial de la motivación intrínseca en toda actividad humana, directamente vinculada con aspectos fundamentales como la curiosidad, el deseo de expandir conocimientos y la capacidad de desarrollar habilidades cognitivas complejas, pues los estudiantes que están intrínsecamente motivados no solo buscan obtener buenas calificaciones, sino que tienen un interés real en comprender a fondo los conceptos abordados desde las áreas del conocimiento, favoreciendo la consolidación de un aprendizaje autónomo y eficaz; pero además, este tipo de motivación está estrechamente relacionada con la colaboración e intercambio de ideas con otros estudiantes, lo que promueve un ambiente de aprendizaje cooperativo, enriquecedor, al tiempo de ser más proactivos, participativos y dispuestos a compartir sus conocimientos con otros, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas clave.

Por su parte, Martínez, García, Valle y Castejón (2015) también han señalado que “cultivar la motivación intrínseca en los estudiantes mejora considerablemente su interés por las áreas de estudio, especialmente cuando estas áreas despiertan un interés genuino en los estudiantes” (p. 99); lo cual significa que cuando los educandos sienten una verdadera atracción por el contenido y las actividades propuestas, su dedicación, además del esfuerzo, aumentan de manera significativa, lo que se traduce en clases más efectivas, en una mayor productividad y en un deseo constante de indagar de manera autónoma, incluso fuera del horario escolar; esta motivación, hace que el proceso de aprendizaje no se perciba como una obligación, sino como una actividad deseada y esperada, lo que genera un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, desde lo cual este tipo de motivación, se convierte en un factor determinante para mejorar tanto la disposición, como el rendimiento académico, por cuanto hace del aprendizaje en una experiencia que los estudiantes eligen y disfrutan.

De forma adicional, es oportuno resaltar que en la actualidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han adquirido un papel clave en la promoción de la motivación intrínseca, particularmente en el caso de los niños y adolescentes, conforme ello a las ideas expresadas por Amores y Casas (2019) cuando indican que, “el uso de las TIC en el aula puede funcionar como un catalizador para despertar y mantener la motivación interna de los estudiantes. Las herramientas digitales ofrecen recursos innovadores y atractivos que permiten aprender de manera más interactiva y dinámica” (p. 37); por tanto, al integrar las TIC en el proceso educativo, los estudiantes tienen acceso a contenidos y actividades que se ajustan mejor a sus intereses, necesidades, lo que facilita un aprendizaje más personalizado que contribuye a aumentar el sentido de control, así como la satisfacción de los estudiantes, factores cruciales para fomentar la motivación intrínseca, pues al sentirse involucrados y dueños de su proceso de

aprendizaje, los estudiantes se motivan a explorar más, pero también a investigar por su cuenta, y a participar activamente en su formación, tanto dentro como fuera del aula.

En este contexto, autores como Aguilar, Gonzales y Aguilar (2016) coinciden con parte de lo comentado cuando indican, “las personas motivadas intrínsecamente tienden a ser más productivas y exitosas en sus actividades” (p. 252); ya que, cuando una persona se motiva internamente, la satisfacción que se experimenta al participar en una tarea tiene mayor peso que cualquier recompensa externa, lo que hace que la influencia de los beneficios extrínsecos se vea reducida, lo cual no solo es observable en diversos ámbitos, sino que al trasladarse al campo educativo, se traduce en un mejor desempeño y rendimiento académico, fomentando así una mayor disposición para afrontar desafíos académicos. De esta manera, se crea un ciclo virtuoso en el que los esfuerzos invertidos en alcanzar los logros propuestos no solo se refuerzan, sino que se amplían de manera continua, generando un impacto positivo en el desarrollo integral del estudiante.

Al respecto, es importante mencionar que algunas de las dificultades presentadas por los estudiantes provienen de la falta de motivación, esto demuestra que la dimensión motivacional juega un papel crucial en la resolución de problemas dentro del aula, pero al considerar puntualmente aquella de orden intrínseca, no solo puede ser posible superar esos obstáculos, sino también avanzar en la mejora el rendimiento académico, al tiempo de prevenir la desmotivación, el desinterés y la apatía escolar, lo cual implica que los docentes deben ser conscientes de la importancia de acondicionar ambientes educativos que despierten este tipo de motivación mediante un clima escolar pertinente, que pueda favorecer la adaptación y desarrollo de la misma. Por ende, crear un ambiente educativo donde los estudiantes se sientan valorados y estimulados a participar activamente en su aprendizaje, puede ser un factor clave para incrementar su implicación en el proceso educativo.

En este punto, es propicio recordar que la motivación intrínseca no es un estado fijo ni estático, sino que se trata de un proceso dinámico que se transforma constantemente, siendo susceptible a influencias externas e internas, como el entorno, las experiencias personales y las emociones. Esta motivación, que surge del interés y satisfacción propios hacia una actividad, puede verse afectada tanto por factores internos como la autopercepción y las metas personales, como por factores externos como las relaciones sociales o las recompensas que se perciban. A pesar de su naturaleza cambiante, es posible cultivarla y mantenerla a lo largo del tiempo con el apoyo adecuado, como la retroalimentación positiva, el establecimiento de metas realistas o el fomento de un entorno estimulante, lo cual permite que la motivación intrínseca siga siendo un motor importante para el desarrollo personal y el logro de objetivos.

Así, los docentes juegan un papel crucial en este proceso, ya que son responsables de crear entornos de aprendizaje que resulten estimulantes, desafiantes, significativos para los estudiantes y que promuevan su desarrollo integral, para lo cual, es primordial implementar métodos pedagógicos innovadores que apoyados en recursos atractivos despierten el interés y la curiosidad de los aprendices, pero también, dirigidos a desarrollar la autonomía del estudiante, brindándole las herramientas necesarias para tomar decisiones asumiendo responsabilidades en su propio aprendizaje, mientras que se favorece un clima en el que los errores no se perciban como fracasos, sino como oportunidades valiosas para aprender y mejorar. En este contexto, si no se alcanza el objetivo inicial, el docente debe ser capaz de transformar esa situación en una oportunidad para reajustar el enfoque, implementar nuevos recursos, explorar diferentes estrategias y ofrecer un ambiente de aprendizaje que esté lleno de experiencias constructivas direccionadas al crecimiento del saber y potenciando todas las dimensiones del desarrollo humano.



No obstante, más allá del ámbito académico, la motivación intrínseca parece jugar un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes como individuos, ya que tiene un impacto directo en su bienestar y en su capacidad para afrontar los desafíos de la vida, lo cual parece sustentarse en la literatura actual, especialmente al referir que cuando las personas están motivadas desde su interior, experimentan una mayor satisfacción personal, una sensación de realización y adoptan una actitud más positiva ante las adversidades cotidianas, de allí que, este tipo de motivación está estrechamente vinculado con la habilidad de mantener el enfoque, así como con la perseverancia, la constancia en el logro de metas, lo cual les permite alcanzar tanto objetivos personales como profesionales en diferentes plazos, que al mismo tiempo, ofrece mayores posibilidades para que los individuos desarrollen un proyecto de vida satisfactorio, equilibrado y pleno, que abarque todos los aspectos de su existencia.

En esto, el juego parece posicionarse como una posibilidad pertinente, pues como señalan Castañeda, Espejo, Ortega y Fernández (2019), “la capacidad del juego para captar la atención de los estudiantes promueve su participación activa durante un período más largo” (p. 55); en otras palabras, el juego representa una posibilidad que tiene un impacto directo en la mejora tanto de la motivación intrínseca como de la extrínseca, por ende puede decirse entonces, que el enfoque lúdico facilita que los estudiantes se mantengan involucrados, comprometidos, generando una experiencia de aprendizaje más dinámica y efectiva, situación que resulta coherente con lo expuesto por Carrillo, García, Ávila y Erazo (2020) cuando comentan, “las dinámicas competitivas de los juegos son especialmente efectivas para motivar a los estudiantes y también permiten utilizar estas actividades como una forma innovadora de evaluación formativa y retroalimentación” (p. 430); lo cual, no solo fortalece el proceso educativo, sino que también promueve un enfoque más activo y participativo por parte de los estudiantes, impulsando un aprendizaje más profundo y significativo.

De manera que, la motivación intrínseca se configura como un motor esencial no solo para el aprendizaje académico, sino también para el desarrollo personal y profesional de los individuos, desde la cual los estudiantes tienden a ser más persistentes, resilientes, comprometidos con sus objetivos, estableciendo así instancias que permiten superar obstáculos, aprender de sus errores, alcanzar un mayor sentido de satisfacción, de realización personal, además este tipo de motivación trasciende más allá de mejorar el rendimiento académico, ya que también contribuye a formar individuos más comprometidos, autónomos, preparados, para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio, todo lo cual hace de la motivación intrínseca, una herramienta crucial para garantizar el éxito, tanto en el ámbito educativo como en la vida personal y profesional de los estudiantes, al proporcionarles las bases necesarias para crecer, así como evolucionar, en múltiples aspectos de su vida.

Lo anterior, destaca entonces que en el ámbito educativo el estudiante desempeña el papel central y es el principal agente del proceso de su aprendizaje, donde su motivación influye de manera decisiva en el éxito de sí mismo, éxito que está directamente condicionado por el desarrollo y múltiples factores socioculturales del entorno en el que viven e interactúan los individuos. De allí que, es fundamental reconocer la importancia de realizar una lectura del contexto de los estudiantes para identificar situaciones que influyen directamente en sus acciones, e incluso amenazas que puedan surgir en su medio y pueden obstaculizar el aprendizaje significativo, razón por la cual cobra especial sentido comprender los factores exógenos que afectan al estudiante para fortalecer los procesos educativos, pero también la forma en que los mismos pueden incidir en patrones de comportamiento, así como en el abordaje de situaciones conflictivas, ya que tanto el aprendizaje como el desarrollo psicosocial, son procesos profundamente interconectados. Por lo tanto, la enseñanza debe adaptarse al nivel de desarrollo del niño, siendo más eficaz cuando se desarrolla en ambientes colectivos, especialmente cuando existe el apoyo activo de los padres.

Ante este panorama, la gamificación no solo se presenta como una técnica o estrategia educativa, sino como un enfoque multifacético que tiene el potencial de transformar actividades cotidianas en experiencias lúdicas atractivas y envolventes, pues al incorporar elementos propios del juego en actividades que, en principio no son inherentemente lúdicas, se puede favorecer el enriquecimiento del proceso educativo, haciendo que las experiencias de aprendizaje sea más entretenida, estimulante y motivadora para los estudiantes. Por tanto, este enfoque demuestra de manera clara cómo las dinámicas propias del juego pueden ser integradas en el aula de manera efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje, transformándolo en un espacio más dinámico, interactivo, emocionante, que puede resultar en importantes índices de motivación, mayor disposición y un mayor interés por abordar diversos temas, lo que contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora, además de eficaz.

Aquí, nuevamente se hace presente el relevante papel del agente de enseñanza, pues de acuerdo con Espinosa y Eguía (2017) es importante considerar, “la importancia del rol del docente en la implementación de la gamificación durante la proyección y desarrollo de las clases, subrayando que el éxito de la estrategia depende en gran medida de una planificación adecuada” (p. 19); de manera que, los docentes deben ser los encargados de definir el universo gamificado, lo que implica un diseño meticuloso de las actividades y un análisis profundo de cómo y en qué medida cada tarea puede adaptarse a las destrezas de los estudiantes por medio de un enfoque lúdico sin perder su objetivo educativo. En este sentido, el papel del docente es fundamental no solo como facilitador del aprendizaje, sino también como creador de un entorno agradable, pertinente con las condiciones socioculturales, y estructurado de manera que permita que los estudiantes se beneficien plenamente de la gamificación.



Aun así, el diseño de clases gamificadas no está exento de desafíos, ya que combinar el entretenimiento con los objetivos académicos genera un proceso sistemático y de gran complejidad que exige una planificación cuidadosa, pues la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo requiere una reflexión profunda, pero también una anticipación organizada, sobre cómo éstos pueden potenciar los aprendizajes sin desvirtuar los contenidos curriculares, para de esta forma lograr un equilibrio entre la motivación que aporta el componente lúdico y los contenidos académicos a ser desarrollados, para que la gamificación sea efectiva y evitar en consecuencia distracciones que pueden distorsionar su propósito educativo. Por tanto, los docentes deben ser capaces de diseñar actividades que, además de captar el interés de los estudiantes a través de dinámicas motivacionales, favorezcan una inmersión profunda en los contenidos académicos, permitiendo que los alumnos no solo se diviertan, sino que también desarrollen competencias cognitivas, habilidades afectivas, razón por la cual estas actividades deben ser relevantes, significativas, pertinentes, ya que solo de esta forma pueden generar un impacto significativo y duradero en el aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

En otro orden de ideas, es importante recordar el impacto de la pandemia de Covid-19, desde donde todos los ámbitos sociales se vieron obligados a adaptar planes de acción, para garantizar su supervivencia y mantenerse vigentes durante el confinamiento general, donde la educación no fue ajena a esta eventualidad, recurriendo a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como agentes facilitadores de procesos de comunicación al servicio de la formación escolar, lo que volcó profundamente los métodos de enseñanza tradicionales, y favoreció la adopción recurrente de estrategias como la gamificación en línea, que aprovechó el potencial de las herramientas digitales para captar la atención de los estudiantes en

un contexto educativo cada vez más influenciado por la tecnología. Así, la gamificación representó una herramienta esencial para conectar el aprendizaje con el mundo digital, adaptándose a los intereses y necesidades de los estudiantes durante el confinamiento social, dinamizando los contenidos temáticos dentro de una realidad tecnológica que hoy hace el aprendizaje más atractivo y accesible.

Conforme lo comentado, resulta pertinente acudir a las ideas expuestas por Calvo, Aguirre y Poyatos (2018) cuando indican que, “la gamificación ofrece un entorno de aprendizaje único, caracterizado por su dinamismo e independencia. Los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades de manera personalizada, siguiendo sus propios intereses y ritmos” (p. 27); por ello, puede decirse que este enfoque favorece el desarrollo de entornos de aprendizaje personalizados, adaptados a las necesidades particulares de cada estudiante y apoyados por herramientas tecnológicas, razón por la cual los docentes deben trascender y buscar estrategias innovadoras para mejorar sus prácticas pedagógicas, en lugar de seguir con modelos educativos tradicionales, caracterizados por la transmisión de conocimientos de forma unidireccional, que a decir de Beltrán (2019), reflejan estructuras de poder claramente definidas y donde el emisor posee el conocimiento absoluto, limitando la participación e interacción activa de los estudiantes, reflejándose como una realidad que resalta la necesidad de recurrir a los paisajes de aprendizaje como alternativa metodológica, que ofrecen una metodología flexible, orientada a los estudiantes, favoreciendo una mayor participación y aprendizaje autónomo.

En estos términos, los paisajes de aprendizaje se presentan como un recurso clave para promover un uso activo y dinámico de diversas metodologías pedagógicas, los cuales pueden brindar un entorno flexible que se adapta a las necesidades, pero también al ritmo de los estudiantes, permitiéndoles explorar su aprendizaje de forma más



autónoma y personalizada. A través de estos espacios, se fomenta el descubrimiento personal, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de ser protagonistas de su propio proceso educativo, lo que favorece un desarrollo más independiente y una mayor responsabilidad en su aprendizaje, sumado a la posibilidad de emprender construcciones intelectivas profundas, significativas, en razón de su flexibilidad inherente, desde donde los estudiantes no se ven limitados a una estructura rígida de contenidos, sino que tienen la posibilidad de explorar sus propios intereses, dentro de un marco educativo que valora la creatividad, el pensamiento crítico y la reflexión personal.

Además, este enfoque permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, lo que transforma la educación en una experiencia más significativa y alineada con sus intereses y motivaciones personales, pues los paisajes de aprendizaje como posibilidad formativa que integra diversas metodologías y dinámicas, se convierten en un espacio donde el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas se ven significativamente potenciados. Así, los paisajes de aprendizaje abren al estudiante la posibilidad de trabajar tanto en proyectos comunes, como de manera individual, según lo que requiera la actividad, situación que fomenta tanto la autonomía como el trabajo en equipo, dos habilidades esenciales para su desarrollo, todo lo cual hace del proceso educativo una experiencia pertinente con el crecimiento integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del siglo XXI gracias a habilidades adaptativas como el pensamiento crítico, la capacidad de colaborar de manera efectiva, además de reconocer, desarrollar, motivaciones propias, sin olvidar el uso de herramientas tecnológicas, en fin un cúmulo de capacidades integrales de importante incidencia en un mundo cada vez más interconectado y cambiante.

Conclusión

De acuerdo con los planteamientos anteriores, donde se conjugan inferencias, comentarios, a la luz de los argumentos de diversos autores, es posible apreciar la importancia de los paisajes de aprendizaje gamificados, la motivación intrínseca y el ámbito educativo como factores determinantes en la educación, gracias a su interrelación con el conocimiento como medios dispuestos para fortalecer el proceso de aprendizaje conforme experiencias más dinámicas, interactivas, significativas, desde donde es posible decir que la satisfacción personal y el disfrute que proviene del aprendizaje en sí mismo, favorece un compromiso auténtico y duradero con el contenido académico, pues los estudiantes que experimentan este tipo de motivación, no sólo podrían estar más dispuestos a invertir esfuerzos adicionales en su aprendizaje, sino que también es posible que desarrollen una actitud más positiva frente a los desafíos, lo que les permite aprender de sus errores y mantenerse persistentes a lo largo del tiempo. , lo cual significa entonces que la motivación resultante de paisajes de aprendizaje gamificados, puede facilitar un aprendizaje autónomo y más profundo, lo cual es esencial en un contexto educativo que promueve la independencia y la responsabilidad del estudiante sobre su propio proceso constructivo.

En esto, la gamificación como instancia analizada desde el punto de vista documental, representan una dimensión lúdica y atractiva que revitaliza el entorno educativo, convirtiendo las actividades académicas en experiencias emocionantes y desafiantes, especialmente al integrar elementos del juego, como recompensas, niveles o competencias, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde se fomenta tanto el interés y la participación activa de los escolares, como su colaboración creatividad y capacidad de resolución de problemas. Sin embargo, para que la gamificación sea verdaderamente efectiva, es crucial que los docentes diseñen actividades que mantengan

un equilibrio entre la motivación lúdica y los objetivos educativos, donde la diversión no reste importancia al aprendizaje, sino que pueda representar en sí misma una alternativa para renovar la educación tradicional, conforme la promoción de un proceso de aprendizaje más accesible, interesante, personalizado, enfocado en los intereses, pero también, necesidades de cada estudiante.

En este sentido, los paisajes de aprendizaje ofrecen una alternativa clave a los métodos educativos convencionales al centrar la atención en el estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje. Estos entornos flexibles, que favorecen el descubrimiento y la exploración individualizada, permiten a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y según sus propios intereses, lo que favorece una experiencia educativa más enriquecedora y que, de forma adicional, también promueven la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, esenciales para preparar a los estudiantes para los retos del futuro, donde puede resultar significativo la integración de recursos tecnológicos y dinámicas mediacionales pertinentes, para hacer de los paisajes de aprendizaje gamificados espacios en los que los estudiantes puedan desarrollar competencias para aprender de manera continua, autónoma, en cualquier etapa de sus vidas

Por ello, se piensa que parte del éxito de esta visión renovadora radica en la capacidad de los docentes para crear entornos educativos que sean estimulantes, colaborativos, en dirección del desarrollo integral de los escolares, pues al adoptar posibilidades como los paisajes de aprendizaje gamificados, deben ser capaces de equilibrar la diversión con la seriedad del contenido académico, mediante actividades que fomenten la participación activa y el pensamiento crítico; donde la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) podría jugar un papel crucial en la personalización del aprendizaje y en la creación de entornos más accesibles e interactivos, lo que permite a los estudiantes involucrarse de manera más profunda en su proceso de aprendizaje.



Para cerrar, es posible decir que la combinación de los paisajes de aprendizaje gamificados y la motivación intrínseca, resulta en una visión ecléctica que podría favorecer el rendimiento académico, pero también, promover una formación escolar pertinente con el mundo cambiante y globalizado, pues todo esto, podría incidir de forma importante en la estimulación indirecta del compromiso, la criticidad, la creatividad, es decir, habilidades cognitivas pertinentes con los retos actuales característicos de la sociedad del conocimiento, gracias a entornos educativos en los cuales el estudiante pueda explorar sus intereses, al tiempo de desarrollar sus competencias, como resultado de un modelo de enseñanza y aprendizaje dirigido a la formación integral, significativo, que pueda sentar las bases para una educación del futuro, inclusiva, flexible, pero además, motivadora.

Referencias

- Aguilar, J., Gonzales, D. y Aguilar, A. (2016). Un modelo estructural de motivación intrínseca. *Revista Psicológica Universidad Nacional Autónoma de México*, 6(3), 2552-2557. https://www.revista-psicologia.unam.mx/revista_aip/index.php/aip/article/view/118/85
- Amores, A., y Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Revista Hamut'ay*, 6(3), 37-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7328204>
- Azogue, J., y Barrera, H. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Revista científico - profesional Polo del conocimiento*, 5(6), 99-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090>
- Barragán, A. Plazas y Ramírez; G. (2016) La lectura de imágenes: Una herramienta para el pensamiento crítico. *Revista educación y ciencia*, 19, 87. [file:///D:/Downloads/elsaaponte,+revista-educacion-y-ciencia17ver3-85-103%20\(2\).pdf](file:///D:/Downloads/elsaaponte,+revista-educacion-y-ciencia17ver3-85-103%20(2).pdf)
- Beltrán, V. (2019). Propuesta de Desarrollo de las Destrezas Orales mediante el Empleo de los Paisajes de Aprendizaje. *Universidad de Valladolid*. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39533/TFM_F_2019_32.pdf?sequence=1
- Calvo, A., Aguirre, R., y Poyatos, M. (2018). Paisajes de Aprendizaje. *EducaMadrid*, 1, 134. <https://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/publicaciones-movil/-visor/paisajes-de-aprendizaje>
- Carrillo, M., Garcia, D., Ávila, C., y Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 5(1), 430-448. <file:///D:/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>
- Castañeda, C., Espejo, T., Ortega, F., y Fernandez, A. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 55-63. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/76533>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de "gamificación". *AMC Digital Library*. https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition
- Espinosa, R., y Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. *InCom - UAB Universidad Autónoma de Barcelona*. 1, 126. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- González, S. (2020). Programación Didáctica Anual Lengua Castellana y Literatura 6.º Primaria. *Repositorio Comillas*. (Trabajo de fin de grado, universidad pontificia comillas de España), 26. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/43065/TFG%20Gonzalez%20Echavarri%2c%20Saskia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutierrez, A. (2007). Integración curricular de las tic y educación para los medios en la sociedad del conocimiento, *Revista Iberoamericana de Educación*, 45, 11. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80004508.pdf>

-
- Martinez, M., Garcia, J., Valle, A., y Castejon, J. (2015). Perfiles de orientaciones de metas y autoconcepto de estudiantes. *Revista de Psicodidáctica*, 20(1), 99-116. <https://ojs.ehu.es/index.php/psicodidactica/article/view/10023/10394>
- Orbegoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan y Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Revista Horizonte de la ciencia*, 2(1) 75-93. https://www.researchgate.net/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PARA_MAESTROS
- Werbach, K. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton School Press*. <https://archive.org/details/forwinhowgamethi0000werb>